

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Dalam setiap penelitian diperlukan suatu metode. Metode tersebut disesuaikan terhadap masalah yang akan diteliti, menurut Sugiyono, (2017, hlm. 2) “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Metode ini digunakan atas dasar untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment, menurut Sugiyono, (2017, hlm. 72) “metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia eksperimen adalah “percobaan yang sistematis dan berencana”

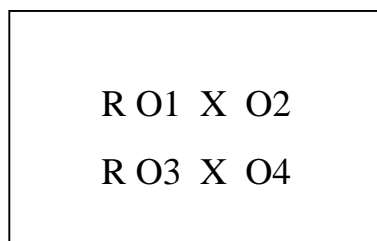
Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui perlakuan seseorang setelah diberikan perlakuan atau treatment.

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian eksperimen memiliki beberapa jenis macam desain. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis *pretest and posttest group design*, pada desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah diberikan perlakuan, kemudian dapat mengetahui gaya mengajar manakah yang lebih besar pengaruhnya terhadap hasil belajar bermain keterampilan futsal. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1

Desain Penelitian *pretest-posttest group design*



Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* proses kelompok gaya mengajar tugas (sebelum diberi *treatment*)

O₂ = Nilai *posttest* proses kelompok gaya mengajar tugas eksperimen (setelah diberi *treatment*)

O₃ = Nilai *pretest* proses gaya mengajar komando (sebelum diberi *treatment*)

O₄ = Nilai *posttest* proses kelompok gaya mengajar komando (setelah diberi *treatment*)

X = Perlakuan (*treatment*) pembelajaran penjas menggunakan gaya mengajar tugas dan komando

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah pelaksanaan penelitian yang terdiri dari beberapa unsur seperti objek atau subjek, menurut Sugiyono, (2017, hlm. 215) “populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang teridiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karekteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah di SMPN 1 Margahayu.

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono, (2017, hlm. 215) “sampel adalah sebagian dari populasi itu. Populasi itu misalnya, penduduk wilayah tertentu, jumlah pegawai pada organisasi tertentu, jumlah guru dan murid di sekolah tertentu dan sebagainya”. Sampel adalah salah satu bagian atau wakil dari populasi itu sendiri. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling *purposive*, menurut Sugiyono, (2017, hlm. 85) “sampling *purposive* adalah teknik pengambilan sampel dengan menggunakan kriteria tertentu”. Kriteria pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah anggota ekstrakurikuler futsal di SMPN 1 Margahyu, siswa yang belum mampu melakukan keterampilan shooting, dribble dan passing.

3.3 Instrumen penelitian

Menyusun instrument merupakan hal yang penting, karena berfungsi sebagai alat bantu yang bisa dipakai dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Menurut Sugiyono, (2017, hlm. 222) “instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berupa test, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan pada penelitian adalah test, dalam penelitian ini menggunakan instrumen sesuai variabel yang diukur, yaitu GPAI Menurut Griffin, dkk. (dalam Sucipto, 2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa Telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrumen (GPAI)*. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu:

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilih.
5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima unpan atau melempar.
6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

Dalam penelitian ini hanya di ambil 3 komponen saja yaitu *decision making*, *skill execution* dan *support*, karena menurut Sucipto, (2015, hlm. 103) “guru pendidikan jasmani dapat menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang akan diberikan saat itu, contoh dalam pembelajaran futsal, guru pendidikan jasmani hanya mengambil *decision making*, *skill execution* dan *support*. Sedangkan komponen yang lainnya dianggap cukup terwakili ”.

Tabel 3.1

INSTRUMEN PENELITIAN	
INDIKATOR INSTRUMEN GPAI	SUB INDIKATOR
Mengambil Keputusan (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper kepada teman pada saat menguntungkan tim • Pemain berusaha menggiring bola ke arah pertahanan lawan tanpa di rebut oleh lawan • Pemain berusaha mencari kesempatan untuk menendang bola ke arah gawang lawan untuk menciptakan skor
Melaksanakan Keterampilan Tertentu (<i>skill execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Operan (<i>passing</i>) bola mengenai sasaran • Melakukan <i>dribbling</i> bola dengan efektif • Melakukan tendangan (<i>shooting</i>) yang efektif ke arah gawang
Memberi Dukungan pada teman 1 team (<i>support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Pemain berusaha membantu ketika melakukan penyerangan • Pemain berusaha bergerak untuk menutup pertahanan

No	Definisi Konsep	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sikap	Kriteria Penilaian				
					5	4	3	2	1
	Menurut Griffin, Mitchell Olsin dalam (Sucipto, 2015, p. 102) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama <i>GPAI (Game Performance Assessment Instrument)</i> bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yaitu instrument penilaian penampilan bermain yang disingkat menjadi IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut yaitu :	1. Membuat keputusan (<i>decision marking</i>) 2. Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>skill execution</i>)	1.1 Pemain berusaha melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim 1.2 Pemain berusaha menggiring bola ke arah pertahanan lawan tanpa di rebut oleh lawan 1.3 Pemain berusaha mencari kesempatan untuk menendang bola ke arah gawang lawan untuk menciptakan skor 2.1 Operan (<i>passing</i>) bola terkendali 2.2 Bola operan mengenai sasaran satu tim	5. Siswa melakukan operan pada waktu yang menguntungkan tim 4. Siswa berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan tanpa di rebut oleh lawan 3. Siswa menendang ke arah gawang lawan 2. Siswa tidak melakukan operan pada waktu menguntungkan tim 1. Siswa tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor 5. Siswa melaksanakan keterampilan <i>passing</i> dengan efektif 4. Siswa melakukan tembakan (<i>shooting</i>) efektif mengenai sasaran					

	<p>ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.</p> <p>2. Menyesuaikan Diri (Adjust) maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.</p> <p>3. Membuat Keputusan (Decision Making) komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.</p> <p>4. Melaksanakan Keterampilan Tertentu (Skill Executive) setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan</p>	<p>3. Memberi dukungan (<i>support</i>)</p>	<p>2.3 Melakukan <i>control</i> bola yang efektif</p> <p>2.4 Melakukan <i>dribbling</i> bola dengan efektif</p> <p>2.5 Melakukan tendangan (<i>shooting</i>) yang efektif ke arah gawang</p> <p>3.1 Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola</p> <p>3.2 Pemain berusaha membantu ketika melakukan penyerangan</p>	<p>3. Siswa melakukan <i>dribbling</i> dengan efektif</p> <p>2. Siswa melakukan operan (passing) tidak terkendali</p> <p>1. Siswa melakukan <i>shooting</i> jauh dari sasaran</p> <p>5. Siswa bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola</p> <p>4. Siswa bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan</p> <p>3. Siswa bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan</p> <p>2. Siswa tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan</p>					
--	---	---	---	---	--	--	--	--	--

	<p>macam keterampilan yang dipilihnya.</p> <p>5. Memberi Dukungan (Support)</p> <p>6. Melapisi Teman (Cover) gerakan ini dilakukan untuk melapisi pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.</p> <p>7. Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark) maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.</p>		<p>3.3 Pemain berusaha bergerak untuk menutup pertahanan</p>	<p>1. Siswa tidak bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan</p>					
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Lembar Observasi Penampilan Bermain

Lembar Observasi

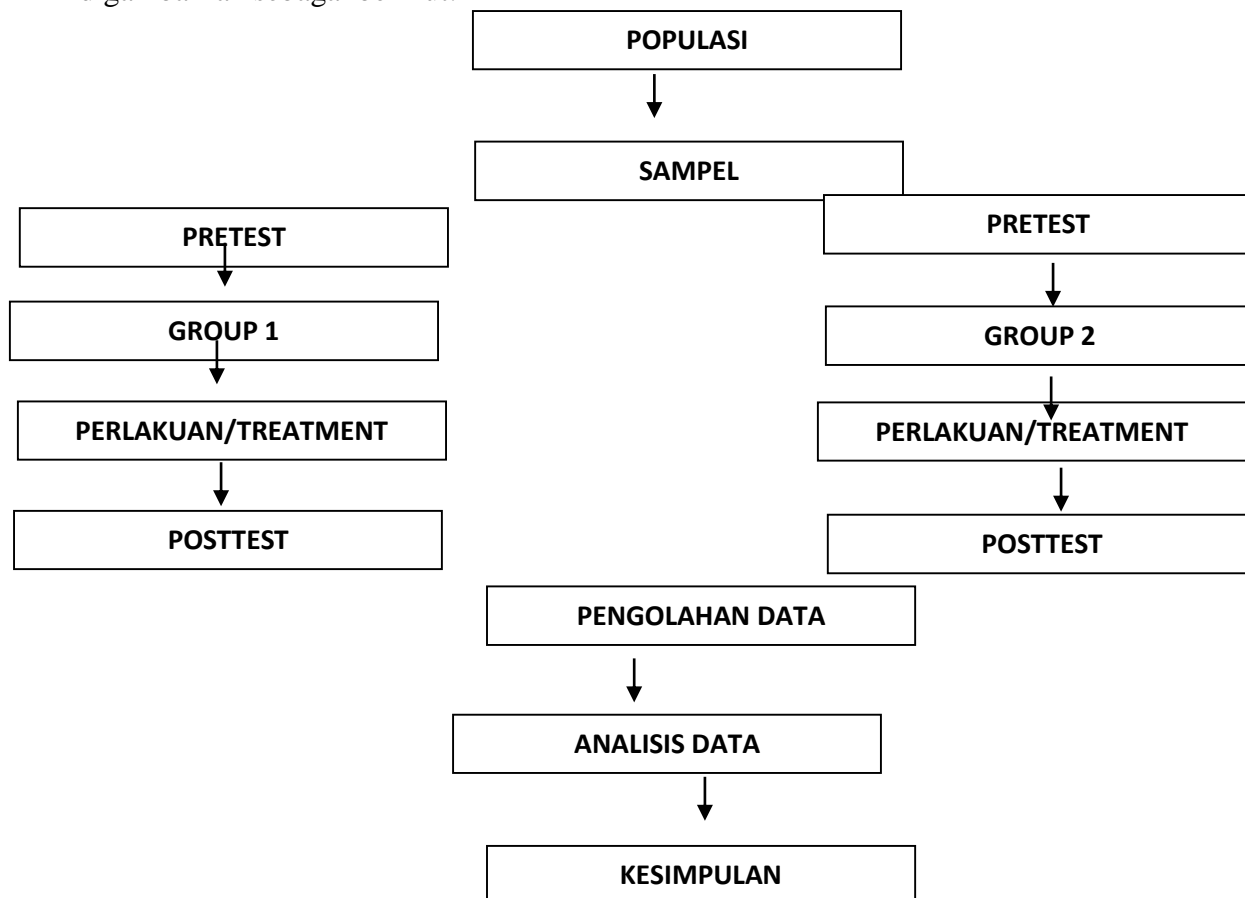
NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI KETERAMPILAN BERMAIN														
		MEMBUAT KEPUTUSAN (<i>DECISION MAKING</i>)					MEMBERI DUKUNGAN (<i>SUPPORT</i>)					PELAKSANAAN KETERAMPILAN (<i>SKILL EXECUTION</i>)				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

Keterangan skor:

- a. Skor 5 = Siswa melakukan 5 kriteria yang ditentukan
- b. Skor 4 = Siswa melakukan 4 kriteria yang ditentukan
- c. Skor 3 = Siswa melakukan 3 kriteria yang ditentukan
- d. Skor 2 = Siswa melakukan 2 kriteria yang ditentukan
- e. Skor 1 = Siswa melakukan 1 kriteria yang ditentukan

3.4 Prosedur Penelitian

Untuk memberikan gambaran mengenai langkah penelitian yang akan dilakukan maka diperlukan langkah-langkah penelitian sebagai rencana kerja. Langkah penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



3.5 Analisis Data

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan, maka langkah-langkah selanjutnya adalah mengolah analisis data untuk menerima dan menolak hipotesis tersebut. Jadi setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data dan menganalisis data tersebut secara statistika. Untuk penghitungannya yaitu menggunakan aplikasi *SPSS 20.0*.

3.6 Uji Prasyarat

3.6.1 Uji Normalitas

Penulis menggunakan uji normalitas ini adalah untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik yang akan dipergunakan. Penulis menggunakan uji normalitas dengan metode *shapiro-wilk*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik yang digunakan. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan menggunakan uji *shapiro-wilk* pada $p\text{-value} \geq 0,05$ data berdistribusi normal dan jika $\text{value} < \alpha 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Untuk melakukan uji normalitas untuk kedua variabel tersebut dengan menggunakan bantuan *SPSS 20.0*

3.6.2 Uji homogenitas

Peneliti menggunakan uji homogenitas kesamaan dua varians yaitu untuk mengasumsikan bahwa skor dari setiap variabel yang homogen. Pengujian homogenitas (*test of homogenitas*) dilakukan dengan menggunakan uji lavene's pada $p\text{-value} \geq 0,05$ data berdistribusi homogen dan jika $p\text{-value} < \alpha 0,05$ maka data berdistribusi tidak homogen.

3.7 Uji Hipotesis

Berikut merupakan teknik analisis data untuk menguji hipotesis, untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel X_1 (gaya mengajar tugas) dan variabel X_2 (gaya mengajar komando) terhadap variabel Y (hasil belajar keterampilan), maka dibutuhkan hipotesis guna memenuhi syarat yaitu sebagai berikut :

1. Hipotesis 1, Gaya mengajar tugas dapat berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan bermain futsal
2. Hipotesis 2, Gaya mengajar komando tidak berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan futsal